ANIMATION PEDAGOGIQUE CYCLE 3

« JEUX TRADITIONNELS ET SPORTS COLLECTIFS DE DEMARQUAGE »

Geneviève BONIFACE PIUMF EPS

Janvier-Février 2008

Aménagement des situations pour les adapter à une classe :

- **PRIVILEGIER LE JEU REDUIT POUR OBTENIR DES APPRENTISSAGES : Espace réduit, règles réduites, temps réduit, équipes réduites (3 ou 4 joueurs)**
- Il est important de **donner peu de règles au début du jeu :** seulement les règles essentielles pour jouer (le but du jeu) en sécurité (pas de contact, sortie, ...). Les règles évoluent ensuite au fur et à mesure des besoins et peuvent se construire avec les élèves ; elles prennent alors tout leur sens.
- Avec une classe, **démultiplier les terrains de jeu pour permettre à toute la classe (ou presque) de jouer en même temps.** Prendre le terrain dans le sens de la largeur et le diviser en deux terrains parallèles, 2 matchs peuvent alors se jouer en même temps (6-8 équipes de 3-4 élèves ; 4 équipes jouent et 2 arbitrent et/ou observent).
- Varier parfois la **constitution des équipes** : homogènes ou hétérogènes entre elles, selon les besoins et pour que chaque élève, fort ou moins fort s'investisse et apprenne le plus possible. Attention aux modalités de constitution des équipes. Attention aussi à leur garder une certaine stabilité quand on veut faire travailler les stratégies de jeu.
- **La durée du module d'apprentissage doit être assez conséquente pour permettre réellement l'apprentissage (10 à 15 séances d'une heure à une heure 30 semblent une bonne base) et lui laisser le temps de se stabiliser.**

Echauffement

- **Trottiner et répondre au signal** : trottiner et s'arrêter au coup de sifflet, puis répondre à la consigne donnée
  - Trottiner et s'arrêter au signal en silence
  - Trottiner et s'arrêter en touchant quelque chose d'orange, de jaune, de vertical, un objet précis, ...
  - Trottiner et au signal se mettre par deux, par trois ....
  - Trottiner dans un espace délimité par des plots (des plots hauts et délimitant suffisamment l'espace).

- **Jeu des quatre coins :** chaque élève a un coin sauf un qui aimerait en avoir un ! (aménagement en 5 coins possible, bien sûr !)
  - Connivence entre les joueurs
  - Stratégies pour éliminer l'autre
  - prise d'information, prise de décision, réaction rapide
  - On peut interdire de retourner au plot quitté (si nécessaire)
    rq : on pourrait installer une règle minimale qui est de bouger.

on pourrait aussi dire que celui qui est au centre tape dans les mains pour donner le signal de bouger mais alors on supprime surprise, connivence et stratégie, et le jeu est alors beaucoup moins intéressant et se transforme en chaises musicales

- **Trottiner dans l'espace délimité et se faire des passes.** Critère de réussite, le ballon ne tombe pas au sol.
  - Réflexion sur comment faire des passes efficaces « mode d'emploi d'une passe efficace» à faire énoncer par les élèves :
    quand j'ai le ballon, je regarde celui à qui je veux le donner pour m'assurer qu'il est prêt ; pour faciliter : je m'arrête ; je lance au niveau des épaules du receveur
    pour recevoir, je regarde qui a le ballon, je sollicite pour avoir le ballon, je m'approche, je tends les bras vers le ballon et quand je le reçois, j'amortis en accompagnant sa trajectoire....
  - Essai de passes en temps chronométré : tous essaient de faire un record de durée.

- **La passe à l'arrêt** variables : distance ; record ; forme de passe ; nb de joueurs et orientation (face à face ou en triangle...) ...

- **La passe en mouvement autour du terrain.** (parcours)

  Quelques variantes possibles :
  - On se fait des passes en courant tous les deux
  - Quand j'ai le ballon je m'arrête, l'autre court. Le ballon doit passer devant donc celui qui court dépasse celui qui fait la passe.
  - Quand on a le ballon on ne peut faire que deux pas,
  - en arrivant au bout du terrain on tire dans les buts ou on shoote à chaque panier rencontré.
  - Se faire des passes à deux autour du terrain, sur une zone délimitée, un défenseur essaie d'intercepter la balle.
  - deux équipes de deux se croisent (départs à chaque bout du gymnase)

- **Passe et suis :** équipe de 4 à 6 (à 6 : 3 joueurs les uns derrière les autres face à 3 autres joueurs) Je passe et je vais me placer derrière la file d'en face.

Des jeux d'équipes et de démarquage pour « amener » vers les sports collectifs

- **La passe à 10 :** deux équipes jouent, une arbitre, l'autre observe (observation à introduire progressivement et avec des critères d'observation précis).

  - *Des règles minimales*
    - but du jeu : l'équipe fait10 passes successives
    - Si le ballon sort, il passe à l'équipe adverse
    - aucun contact entre joueurs → arrêt du jeu, perte de ballon ou avertissement

  - *Autres règles possibles*

- On doit être à une longueur de bras de celui qui a le ballon.
- Un seul défenseur autour du porteur de ballon.
- Ne pas repasser à celui qui vient d'envoyer,
- Si le ballon touche terre, ou est touché par un adversaire, le compte repart à zéro.

- *L'arbitrage :* une seule règle par arbitre ou pour 2 arbitres ; ex :
  - Les contacts (2 arb)
  - Les sorties de balle (1 arb)
  - Le comptage des points (1 arb)

- *Quels apprentissages ?*
  - Notion d'attaquant et de défenseur
  - Notion de partenaire et d'adversaire
  - occupation de l'espace
  - se démarquer (comment)
  - précision des passes et réception
  - prise d'information et de décision
  - Apprentissage de l'arbitrage

Il est important de mettre en place une situation jouée style passe à 10 ou à 5 et d'observer les besoins des élèves. Les passes ? Le démarquage ? ...pour envisager des ateliers de remédiation puis ensuite réinvestir en jeu et réévaluer régulièrement les acquis en situation jouée.

- **Balle au capitaine :** le but du jeu est de passer la balle au capitaine qui est dans sa zone en bout de terrain. Le porteur de ballon n'a pas le droit d'avancer (ou est limité à trois pas). Les remises en jeu se font sur la ligne de fond et chaque équipe dans son camp.

  - *L'arbitrage :*
    - Pas de contact
    - Pas de marcher
    - Pas de sortie ou perte de ballon.
  - *Quels apprentissages ?* (en plus de ceux de la passe à 10)
    - Orientation dans l'espace (actions des joueurs vers une cible)
    - Jeu plus aéré

  Il convient de constituer des équipes de 4 (3 joueurs plus un capitaine par équipe) pour permettre un choix au joueur porteur de ballon. 5 joueurs maxi.

  Possibilité de mettre un **joueur joker** qui joue toujours avec l'équipe qui attaque.
  Intérêt : Ce joueur « joker » permet un surnombre offensif et facilite la réussite de l'attaque. On peut aussi le placer ailleurs, par ex dans une bande sur le côté du terrain ou …. Il peut aussi y avoir 1 joueur joker pour chaque équipe en attaque …

- **Jeu du drapeau :** jeu de gymnase ou d'extérieur (grand terrain de préférence) ; environ 8 joueurs par équipe

- *Descriptif du jeu :*
    - Drapeau mis sur le terrain au bout d'un bâton posé sur un plot
    - Un espace protégé pour les défenseurs et un autre pour les attaquants à chaque bout du terrain.
    - Si on sort du terrain latéralement, on est éliminé.

- *But des attaquants :*
    - aller chercher le drapeau et le ramener chez soi (= 1 point)
    - Le cavalier est avec les attaquants, il est invulnérable et peut éliminer les défenseurs

- *But des défenseurs :* défendre le drapeau. Ils peuvent toucher les attaquants pour les éliminer. Toucher le porteur de drapeau (= 1 point)

- *Quels apprentissages ?*
    - courses, changement de direction, réaction rapide
    - prise d'info, prise de décision
    - Réflexion sur des stratégies collectives à mettre en place (en att et en déf) coopération

Pour arriver au basket

- On rajoute des cibles, un travail de shoot
- si on autorise le dribble, il faut mettre en place un travail d'apprentissage assez long mais alors, les enfants ne passent plus aussi souvent le ballon, le jeu devient donc plus individuel

Etirements

- position debout, descendre les mains vers le sol, jambes tendues
- Même chose avec les jambes croisées
- Descente en fente avant, ou en poussant sur le mur
- Assis, une jambe fléchie croisée par dessus la jambe tendue, se tourner vers le côté de la jambe croisée en tirant sur le genou de la jambe croisée et en amenant le ventre contre la cuisse.